COMPACT disc 取扱説明書

SEGA SATURN™

魔法使いになる方法

推奨年齢 全年齢

TGL TECHNICAL GROUP LABORATORY

取扱説明書は使用前に必ずお読みになり、いつでも見られるよう大切に保管してください。

ごあいさつ

このたびはセガサターン専用ソフト
『魔法使いになる方法』
をお買い上げ頂き、誠にありがとうございます。
ご使用の際には本書をよくお読みになり、
使用上のご注意など、正しい使用法でご愛用ください。

また、商品に関するお問い合わせは弊社ユーザーサポート係
までお願いいたします。

株式会社 **テイジイエル**
ユーザーサポート係
10:00～12:00／13:00～20:00（12/30～1/4除く）
0120-301067

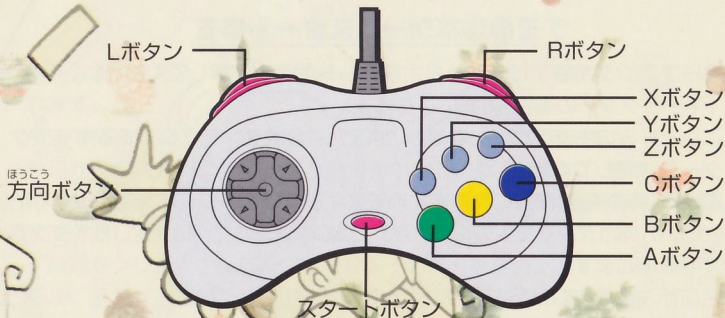
目次

“魔法使い”になろう！
～ゲームの目的～

「こんな魔法があったらいいのに」
「あんな魔法を作ってみたい！」

そんな気持ちを感じたことはありませんか？
このゲームは皆さんのそんな気持ちに応えるべく作られたゲームです。
３人のキャラクターそれぞれに物語は用意されておりますが、このゲームの醍醐味は何といっても“自分の好みの魔法を作れる”事にあります。
魔法は時を問わずたくさん作ることができますので、物語そっちのけで魔法を作りまくるのもまた、このゲームの楽しみ方と言えるでしょう。

さぁ、それでは不思議な魔法の森へあなたをご案内しましょう。

操作方法

	[フィールド]	[家の中]
方向ボタン	キャラクターの移動・コマンド選択	部屋の移動・コマンド選択
Aボタン	コマンドの決定・材料を探す	コマンドの決定・メニューコマンドの表示
Bボタン	コマンドのキャンセル	コマンドのキャンセル
Cボタン	コマンドの決定・魔法の発動(※1)	コマンドの決定・メニューコマンドの表示
Xボタン	フィールドの視点変更（超ズーム）	使用しません
Yボタン	使用しません	使用しません
Zボタン	フィールドの視点変更（ズーム）	使用しません
L・Rボタン	フィールドの視点変更（回転）	使用しません
スタートボタン	ゲームスタート・コマンドメニューの表示	コマンドメニューの表示

※1："魔法の発動" はよく使う魔法をフィールドメニューの「魔法選択」であらかじめセットしておく必要があります。

魔法使いになる方法 ～ゲームの進め方～

その①：ゲームスタートまで

オープニングが終了しましたら、スタートボタンを押してください。
「キャラクターの選択」画面になります。
ここで好みのキャラクターを選び、AまたはCボタンでプレイするキャラクターを決定してください。
次に「名前の決定」画面になりますので、キャラクターの名前を決定してください。方向ボタンで文字の選択、AまたはCボタンで文字の決定、Bボタンで文字を消します。
名前が決まりましたら、"決定"ボタンを選択してください。

さぁ、ゲームスタートです。

その②：魔法使いになれるまで

ゲームが始まると、魔法使いの卵である主人公は、お師匠さまの部屋に呼ばれます。
今まではお師匠さまの手足となって働いていた彼女たちですが、いよいよ今日から魔法使いの弟子として魔法を学んでいくことになります。
あなたにはまず最初に『基礎なる卵』という、ランク1の称号を与えらえています。そして1ヶ月（この世界では“1つの詩”と数えます）ごとに、師匠が出す課題をクリアできたなら、師匠は弟子の実力を認め、1ランク高い称号を与え、翌月（“次の詩”）に更なる課題を与えることになります。
こうして修行をかさね、ランク10に達すれば晴れて、「魔法使い」の称号を得ることができ、キャラクターそれぞれの思い出と共に物語は幕を閉じることになります。

その③：修行の一日

魔法使いになる為の一日は以下のように過ぎていきます。何か一つ行動を起こすと一日が経過します。無駄な時間を過ごさないように気を付けましょう。

一日の始まり

家の中（魔法使いの家）

広間にあるカレンダーで日付と課題を確認できます。

家の中での行動→一日が経過します。

図書室で本を読む
お師匠さまから魔法を学ぶ
図書室で読んだ本から魔法を勉強したりレシピを取得
研究室で魔法の調合を行う
寝る

※これらの以外の行動では一日は経過しません。

外出する

家の外（フィールド）での行動→一日が経過します。

魔法の材料を探す
様々な人との出会い

その④：魔法使いの家

○広間：入ってすぐにある広間には普段の生活に必要なものが押し込められてます
○図書室：1階の奥にある図書室。役に立つ本がたくさん置いてあるぞ
○師匠の部屋：大きな木が屋根をつきぬけて生えています。師匠はこっそりこの木を使って薬草を栽培しているようです。もちろん弟子にはないしょ
○研究室：家の脇にある研究室。煙突や小さな窓がたくさんついていて換気もバッチリ！
○寝室：寝るところは屋根裏。小さな天窓がついていてロマンチック
○儀式室：研究室の地下にあります。ここで魔法の焼き付けを行います。

部屋の移動は画面に表示されている矢印の方向に方向ボタンを入力することで移動することができます。矢印の表示されていない方向には進むことはできません。
部屋でAまたはCボタンを押すとその部屋で実行可能なコマンドが表示されます。

▼広間

材料収納箱
採取してきた材料を保管できます。保管したい材料を方向ボタンの上下で選び、左右で収納する数を選びます。
収納箱から材料を出したいときも同じ要領で行います。

巻物収納箱
作成した巻き物を保管できます。巻き物の出し入れは「材料収納箱」と同じ要領で行います。

道具収納箱
外で拾ったりした道具(アイテム)を保管できます。出し入れは「材料収納箱」と同じです。

カレンダー
現在の日付と与えられている課題・課題の締め切りを確認できます。

環境設定(→P.16参照)

戻る

▼寝室

寝る(セーブ)

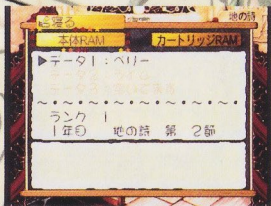
寝ると一日が経過します。ゲームのセーブは寝るときのみ可能です。
セーブするにはバックアップRAMの空き容量が105必要です。
「本体RAM」か、「カートリッジRAM」を方向ボタンの左右で選択し、上下でセーブする場所を選択します。

思い出を振り返る(ロード)

セーブしておいたデータをロードすることができます。
手順はセーブの時と同じです。

日記を読む

操作しているキャラクターは毎日自動的に日記をつけています。その日記の内容を読むことができます。

戻る

▼図書室

本を読む

自分で魔法を勉強したいときには図書室で本を読めばその本から新たな魔法を勉強することができます。
このコマンドを選択すると本棚の前に本の絵が点滅します。
どの本棚の本を読むのかを方向ボタンで選択し、AまたはCボタンで決定してください。
本棚を決定すると1冊の本が自動的に選ばれますので、読むかどうかを決めてください。

※この行動を行うとその日は他の行動が行えなくなります。

本から魔法を学ぶ

本を読むと読んだ本に関連する魔法について学ぶことができます。このコマンドを実行すると選択した魔法の学習率がアップします。
「読んだ本」一覧に、それまで読んだ本の名前が表示されています。どの本から魔法を学ぶか方向ボタンの上下で選択し、「学ぶ」のかもう一度「読む」のかを決めてください。
「学ぶ」を選ぶと、その本から学べる魔法の一覧が表示されますので、勉強したい魔法を方向ボタンの上下で選択し、AまたはCボタンで決定してください。

※この行動を行うとその日は他の行動が行えなくなります。

本からレシピを探す

読んだ本に関連する魔法のレシピを手に入れることができます。
「読んだ本」一覧からレシピを取る本を選択してください。
本の選択後、「探す」を選ぶとレシピを取ることができます。
「読む」を選ぶとその本をもう一度読むことができます。

※この行動を行うとその日は他の行動が行えなくなります。

勉強率一覧

このゲームで学ぶことのできる魔法の勉強率を確認できます。

レシピ一覧

現在所持しているレシピを確認することができます。

戻る

▼師匠の部屋

師匠と話す

師匠とお話をします。

師匠から魔法を学ぶ

師匠から勉強したい魔法を選んでAまたはCボタンを押してください。

※この行動を行うとその日は他の行動が行えなくなります。

▼研究室

魔法の調合を行う部屋です。
魔法の調合については17～18ページをご覧ください。
調合を行うとその日は他の行動が行えなくなります。
調合には「マニュアル調合」と「レシピ調合」があります。

▼儀式室

（コマンドはありません）

その⑤：冒険の舞台

魔法使いの家でじっくり魔法の作り方を勉強した後は家の外(フィールド)に出て魔法の材料を探しましょう。
キャラクターが材料の近くを歩いていると“！”マークが表示されます。そのマークの中に入ってAボタンを押すとキャラクターが材料を探し始めます。材料をみつけたときには必要な個数を選択して材料を手に入れてください。
材料の中には季節によっては手に入らないものもあります。
必要な材料がどうしてもそろわないときには「森の街」の薬草屋に行ってみるとよいでしょう。お金を出して薬草を買うことができます。

フィールド画面でスタートボタンを押すとコマンド選択画面になります。

ステータス

キャラクターの現在の状況を知ることができます。
ステータス画面でさらにAまたはCボタンを押すと「大切な持ち物」を見ることができます。これは、使用することはできませんが、物語を進める上で重要なアイテムのことです。

持ち物

100個まで持つことができます。
持ち物にカーソルを合わせてAまたはCボタンを押すとその持ち物の説明と「使う」・「捨てる」・「戻る」のコマンドが表示されます。持ち物によっては表示されないコマンドもあります。

魔法選択

このゲームで使われる魔法はいくつかの種類に分かれており、魔法一覧はその種類名がまず表示されます。目的の魔法が入っている種類を選択し、表示された魔法の中から目的の魔法を選択してください。
目的の魔法を選択すると、「使う」・「準備する」・「戻る」のコマンドが表示されます。
「準備する」を選ぶと、その準備した魔法はフィールド上であればいつでもCボタンで発動させることが可能です。よく使う魔法をセットしておくとよいでしょう。

レシピ一覧

レシピも魔法の種類別に分かれています。
目的の魔法のレシピがある種類を選択し、目的のレシピを選択してください。
その魔法の調合に必要な材料と調合方法が表示されます。集める材料の名前を忘れたときには大変便利です。

魔法材料図鑑

魔法の調合に使われる材料について詳しい情報が載っている図鑑です。
目的の材料を選択すると、その材料の採取場所や採れる季節などが表示されます。

全体マップ

自分の大体の現在位置を知ることができます。

日記を見る

キャラクターはその日の出来事を日記に書き残しています(書き込みは自動で行われます)。
その日記の内容を見ることができます。

家に帰る

このコマンドを選択すると一瞬にして魔法使いの家の儀式室へ帰ることができます。目的の材料を採取して家まで歩いて帰るのが面倒くさい場合は非常に便利な機能です。
ただし、このコマンドを使用すると一日が経過したことになりますので、注意してください。

環境設定

サウンド出力
　ステレオ出力かモノラル出力かを選択できます。
BGMボリューム
　BGMのボリュームを調整します。
環境音ボリューム
　環境音(鳥のさえずりや、川のせせらぎの音です)のボリュームを調整します。
効果音ボリューム
　効果音のボリュームを調整します。
調合アニメ
　魔法調合時のアニメーションの表示·非表示を選択します。
オートズーム
　「あり」を選択するとキャラクターがダッシュ移動したときに自動的に引いた画面になります。歩き出すとズームされた画面に戻ります。
メッセージ速度
　表示メッセージの速度を調整します。
戻る

※フィールド上のキャラクターに話しかけるには、そのキャラクターの前に立ってAボタンを押してください。イベントや会話が始まります。

その⑥：魔法を作る

さて、魔法の作り方です。

魔法を作るには次のようなステップをふまなければなりません。

①魔法の作り方を勉強する

師匠から学ぶ方法と図書室で読んだ本から学ぶ方法があります。
どちらの方法でも勉強を終了するとレシピを手に入れることができます。
(本を読めば勉強しなくてもレシピを取得することはできますが、勉強率が低いと調合しても失敗することがありますので、しっかり勉強しておきましょう)

②材料を集める

作りたい魔法に必要な材料を集めます。必要な材料はレシピに書かれてあるので、集める材料の名前を忘れたときはレシピを見ればわかります。
また、その材料がどこにあるのかは“魔法材料図鑑”で知ることができます。一覧の中から目的の材料にカーソルを

わせてAまたはCボタンで決定してください。

③調合する

材料が集まったら研究室で魔法を調合します。調合方法には次のようなものがあります。

●マニュアル調合

集めた材料の調合方法を自分で指定します。

●レシピ調合

この調合方法は非常に簡単です。
作りたい魔法のレシピを選んで"調合する"を選択してください。自動的に調合が始まります。

調合が終了すると儀式室で巻物への焼き付けが行われます。焼き付けは自動的に行われます。
これで『下位魔法』と呼ばれる魔法の巻物が完成します。
魔法の巻物はアイテムとして扱われますので、一度使用するとなくなってしまいます。
ただし、下位魔法を何度か使用することで、その魔法を巻物なしで使用することができるようになります。
これで、魔法をマスターしたことになり、マスターした魔法は『上位魔法』と呼ばれます。

キャラクター紹介

ベリー

東方の魔法使いの元で修行を重ねている女の子。
ごく普通の明るい女の子だが、母親を病気で亡くし、
父親も行方不明となっている。
その事が彼女の魔法使いへの道に影響を与えることとなる。

難易度：ふつう

3人の中では最年少の活発な女の子。
修行の途中でとある伝説が事実であることを
知り、魔法使いへの道が急に険しくなる。
いずれ東方の魔法使いとなる身であるが、
それは別のお話で。

難易度：かんたん

ナッツ

3人の中では最年長。しっとり系のおねえさん。
「夢追い」と呼ばれる特殊な能力を持っているが、
自らの出生の謎を追うことで魔法使いへ成長していく。

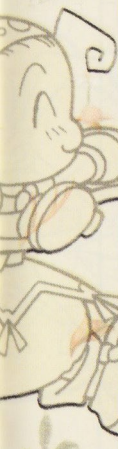
難易度：むずかしい

ベリーの師匠（ししょう）

ライムの師匠（ししょう）

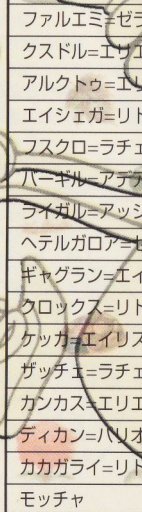
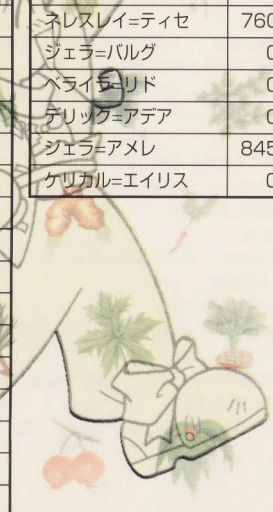
ナッツの師匠（ししょう）

魔法使い（まほうつか）グストン

イメリア王女（おうじょ）

"ちょっと"魔法使いになる方法 ～資料集～

材料の値段一覧

名　前	買い値	売り値
ケアフェレス	380	63
ライズクレス	0	30
カフェライズ	870	145
モスカエレス	0	40
カルフォレイズ	0	0
ラシカレイス	260	86
ケアドレイス	0	15
ホシレアニス	820	137
ゼオカロニシス	0	43
ビルアレス	290	96
カカレロニシス	0	0
トラニピシレス	0	13
ネレケアミス	0	28
グロベファニシス	260	86
オルウィクレス	0	36
オレケアレス	790	82
フタロアニス	0	188

名　前	買い値	売り値
ブロレカニス	710	118
パオフェアレス	0	0
ブロレアレニス	930	155
グロケアイントゥルー	460	77
ブロネケンストゥルー	0	60
オリオネストゥルー	870	145
グレキシオトゥルー	0	26
ペルピオストゥルー	0	43
イルベストトゥルー	270	90
ロッティルストゥルー	0	0
ポーニンテルトゥルー	0	210
クンシードトゥルー	0	26
スペンデルトゥルー	0	25
グローイントゥルー	920	153
メリルストゥルー	0	167
オルグレイストゥルー	620	103
グリエモルトゥルー	330	55

名　前	買い値	売り値
ドルニースントゥルー	910	76
ピルクリストゥルー	0	0
ドルッペントゥルー	940	157
トングルトゥルー	390	65
ミッスデントゥルー	0	0
レンニスドトゥルー	340	57
ロルブランマム	650	108
レオヘアム	0	9
ミストレイム	0	12
モルブメイム	270	90
クォルフォアーム	640	107
ルタォレマーム	300	50
オルオミレウム	0	16
ガルニオレム	0	16
バッカスマム	0	14
ゼレティアムル	0	29
リーラフォルム	0	37
イルスメトラム	0	0
イリオスマーム	0	9
ペルピマオム	0	4
グロリスマム	0	9
ジェノモイマム	210	70
モストアロマム	770	128
ヴォルメントマム	0	32
フレンジェローム	0	13
クイレスメルム	0	13
ジャメノンマム	0	25
ビスメンテマーム	0	40
アレルノーム	280	93
フォステロマム	690	115
ボロネウォマーム	350	58
クロイセアラム	0	30
ディバリオマム	260	86
ニルキミシテム	790	132
ガロセラリウム	0	33
ウォーレナリルム	0	9
オストマーム	0	6
カリベスマム	0	22
ポノグレアマム	270	90
ブロネセアマム	260	86
ビーンブロマーム	0	15
セシアレイアマム	0	26

名　　前	買い値	売り値
ヒロクマム	230	76
オノグバマム	0	9
ルネステリオマム	820	137
バルコステマム	300	50
ブロバネオマム	0	6
イステファルム	0	16
キノクロニカム	0	7
ミムタフォムル	0	4
イムルテシルム	0	13
ウルクロネム	0	13
ゼルンニトルグーム	0	26
ボトネオラム	0	15
リュセゲルオマム	200	67
オンアグルマム	0	9
オムカノルドジェム	200	20
パルウィニム	230	76
カカアスロム	0	6
ブミジェロマム	230	76
モセシシラム	0	50
ビルキガトロム	0	15
スワニカルモム	0	12

名　　前	買い値	売り値
エルニカシム	320	53
ボルボロシマム	0	14
カコボラルシム	0	20
アルアシテリム	230	76
ファズスシアリム	480	80
オルジニシスケアム	0	23
パルパルモニアム	250	83
ボルトロニオム	0	27
ユアシレニアム	0	11
カクラコルム	0	7
ファジアシアラム	0	16
ケオカオメリシム	870	145
フェッペルアニメム	0	6
クロクリアロウム	270	90
バルベトリアム	0	21
カスパエッシム	200	67
ドンドルガオラム	200	30
ココシミリアム	0	19
メストムストメリム	350	58
バブロニアマム	0	19
ハカラシミリマム	410	68

名　前	買い値	売り値
ジアジスレメリム	0	25
アメミホロシム	0	200
ペルオミネス=リド	0	20
ティルテ=ラチェ	0	16
トルドア=リド	0	17
ファルエミ=ゼラン	0	40
クスドル=エリエ	0	48
アルクトゥ=エリエ	0	13
エイシェガ=リド	890	148
フスクロ=ラチェ	0	25
バーギル=アデア	210	70
ライガル=アッシュ	690	115
ヘテルガロア=ゼル	235	78
ギャグラン=エイサー	380	63
クロックス=リド	0	224
ケッカ=エイリス	220	73
ザッチェ=ラチェ	0	30
カンカス=エリエ	270	90
ディカン=バリオ	0	14
カカガライ=リド	0	16
モッチャ	0	18

名　前	買い値	売り値
クレイド=テキラ	0	13
カナカラ=ペピ	276	92
クルガラ=アルキ	0	26
セレッタ=ティセ	0	22
ガルタ=ティセ	0	44
ネレスレイ=ティセ	760	127
ジェラ=バルグ	0	63
ベライラ=リド	0	13
デリック=アデア	0	30
ジェラ=アメレ	845	141
ケリカル=エイリス	0	0

本から学べる魔法一覧

□赤表紙の絵本
　赤き焔の魔法
□生命を探求した魔法使いとその生涯
　丸太になる魔法　イバラになる魔法　ツノガエル化の魔法
□マルセフとルカの、おもちゃの国物語。第一章
　オモチャの創造
□旅する絵本
　精神材料の探索　幻覚材料の探索　花畑になる魔法　お酒の創造　風の実の創造
□純元素魔法とその２次的関連性
　閃光の魔法　砂ネズミ化の魔法　砂城になる魔法　苗木の創造　風の刃の魔法
□ザンジュール王国とイメリア王女
　なし
□世界の最果ての島の不思議な現象
　麻痺の魔法　竜鳥化の魔法
□古大陸の遺跡と前期文明
　香袋の創造
□マルセフとルカの、おもちゃの国物語。第二章
　干しブドウ創造
□生物個体の特質と無生物
　生物との会話　無生物との会話　操りの魔法　逆移動の魔法
□ケオカオメリシム、南方のおかしな顔
　苗木の創造　サボテンになる魔法
□薬剤の調合と魔法効果
　干しブドウ創造　癒しの力の魔法　強化材料の探索

□マルセフとルカの、おもちゃの国物語。第三章
　　木箱になる魔法　　お友達の魔法
□動物絵本
　　砂ネズミ化の魔法　ビビ化の魔法　　ピーノ化の魔法　　モール化の魔法　　無力化の魔法
□植物絵本
　　丸太化の魔法　　イバラ化の魔法　　サボテン化の魔法　砂城化の魔法　　花畑化の魔法
□風の詩
　　？？の創造　　風の音色の魔法　　物品変化の魔法
□魔法使いになる方法
　　なし
□大陸の文明と、蒸気機関
　　なし
□星風の部族と、魔法使い
　　閃光の魔法　キノコになる魔法　小舟になる魔法　魔法材料の創造　癒しの力の魔法
□本日のお料理
　　骨付き肉の創造　　食料変化の魔法
□闇に生きるモールと、その生態
　　モール化の魔法
□ピンクの絵本
　　お酒の創造　お弁当の創造　陥没の魔法　カボチャ化の魔法　カボチャになる魔法
□古い日記帳
　　物理材料の探索　精神材料の探索　変異材料の探索　幻覚材料の探索　中和材料の探索
□マルセフと　ルカの、おもちゃの国物語。第四章
　　お魚の創造　　操りの魔法　　恐れの魔法

お金で買える魔法の一覧

名前	買い値	説明
陥没の魔法	3300	落とし穴の魔法、一撃の下に敵は落下、衝突死します
物理材料の探索	3000	物理安定効果のある魔法の材料を探し出します
精神材料の探索	3000	精神安定効果のある魔法の材料を探し出します
変異材料の探索	3000	変異混沌効果のある魔法の材料を探し出します
幻覚材料の探索	3000	幻覚効果のある魔法の材料を探し出します
強化材料の探索	3000	強化助長効果のある魔法の材料を探し出します
中和材料の探索	3000	中和安定効果のある魔法の材料を探し出します
お友達の魔法	1400	この魔法のかかった生物は近くに寄ってきます
生物との会話	1800	この魔法をかけた生き物とお話しできます
無生物との会話	1800	この魔法をかけた木や岩などとお話しできます
キノコになる魔法	2000	魔法をかけた地形をキノコに変えます
花畑になる魔法	1800	魔法をかけた地形を花畑に変えます
小舟になる魔法	2100	魔法をかけた地形を小舟に変えます
丸太になる魔法	1600	魔法をかけた地形を丸太に変えます
イバラになる魔法	2000	魔法をかけた地形をイバラに変えます
砂城になる魔法	4000	魔法をかけた地形を砂の城に変えます
びっくり箱	2600	何が出てくるか分からないびっくり箱。いいものが入っているかも？
お弁当の創造	2300	この魔法を使うとお弁当が手に入ります
骨付き肉の創造	2300	この魔法を使うと骨付き肉が手に入ります
お魚の創造	2300	この魔法を使うとお魚が手に入ります
お酒の創造	3400	この魔法を使うとお酒が手に入ります
食料変化の魔法	4200	この魔法をかけたものは触れると、何かの食べ物に変化してしまいます
無力化の魔法	4600	この魔法をかけたものは無力化されて、何も起こらななってしまいます
風の音色の魔法	5100	この魔法をかけたものに触れるごとに異なる音色を出すようになります
カボチャ化の魔法	4300	この魔法をかけた生物をカボチャに変えてしまいます
イバラ化の魔法	3300	この魔法をかけた生物をイバラに変えてしまいます
サボテン化の魔法	4200	この魔法をかけた生物を泉に変えてしまいます
砂城化の魔法	2700	この魔法をかけた生物を砂の城に変えてしまいます
ツノガエル化の魔法	2500	この魔法をかけた物体はツノガエルに変わってしまいます
モール化の魔法	3300	この魔法をかけた物体はモールに変わってしまいます
竜鳥化の魔法	4500	この魔法をかけた物体は竜鳥に変わってしまいます

⚠注意 セガサターンCD使用上のご注意

●健康上のご注意●

●ごくまれに強い光の刺激や点滅、テレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、このソフトを使用する前に必ず医師と相談してください。また、使用中にこのような症状が起きたときは、すぐに使用をやめ、医師の診察を受けてください。

●このソフトを使用するときは、部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10～20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足での使用は避けてください。

キズや汚れをつけない

ディスクの両面にはキズや汚れをつけないよう、扱いには注意してください。また、ディスクを曲げたりセンター孔を大きくしないでください。

汚れを拭くときは

レンズクリーニングなどに使うやわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。なお、シンナーやベンジンなどは使わないでください。

保管場所に注意する

使用後は元のケースに入れ、高温・高湿になる場所を避けて保管してください。

文字を書いたりしない

ディスクの両面には文字を書いたり、シールなどを貼らないでください。

セガサターンCDは、セガサターン専用ソフトです。普通のCDプレイヤーなどで使用すると、ヘッドホンやスピーカーなどを破損する恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

セガサターンをプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)に接続すると、残像光量による画面焼けが生じる可能性があるため、接続しないでください。

●このセガサターンCDは、SEGASATURN マークあるいは NTSC J 表示のある日本国内仕様のセガサターンに対応しています。Vサターン、Hiサターンはセガサターンと互換性があります。

■セガサターン本体及びご使用になる周辺機器の取扱説明書も必ずあわせてご覧ください。

■このディスクを無断で複製することおよび賃貸業に使用することを禁じます。

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999

魔法使いになる方法

株式会社テイジイエル

T-32510G